

Virtuelle Welten

Erstellung eines virtuellen Rundgangs durch das BSG

Begründung und Zielsetzung des Projekts

Die Erschaffung virtueller Welten ist heute ein sehr wichtiger und umsatzstarker Aspekt der Computerbranche. Millionen Jugendlicher weltweit logen sich täglich in die virtuellen Welten von Onlinerollenspielen wie z. B. World of Warcraft oder Warhammer Online ein; bei Monatsgebühren von etwa 10 Euro ist dies für die Betreiber ein millionenschweres Geschäft. Mit Second Life wurde sogar eine komplette künstliche Welt geschaffen, die die reale Welt so genau nachahmt, dass sogar bekannte Künstler dort virtuelle Konzerte geben oder große Firmen eine Niederlassung eingerichtet haben.

Sogar auf vielen gewöhnlichen Internetseiten haben die virtuellen Welten in Form von interaktiven Rundumansichten oder virtuellen Rundgängen Einzug gehalten. Der große Vorteil dieser Darstellungsform im Vergleich zu normalen Bildern ist, dass der Betrachter beinahe das Gefühl hat sich tatsächlich am dargestellten Ort zu befinden. Folglich kann es sich praktisch keine Internetpräsenz einer Stadt oder bekannten Sehenswürdigkeit noch leisten, auf eine derartige Präsentation zu verzichten.

In diesem Projekt soll ein virtueller Rundgang durch das BSG erstellt werden, der dann auf der Homepage www.strigel.de eingebunden wird. Dabei sollen markante Punkte und Räumlichkeiten in Form interaktive Rundumansichten, d.h. 360° Aufnahmen mit vom Betrachter frei beweglicher Blickrichtung, präsentiert werden. Diese einzelnen Ansichten werden dann über eine entsprechende Karte des BSG miteinander verknüpft. Weiterhin ist es vorstellbar andere Multimediainhalte (Bilder, Musik, Texte, etc.) innerhalb dieses Rundgangs zu integrieren. Eine interaktive Rundumansicht des neuen Physik Übungsraums findet sich zur Veranschaulichung auf den Computern im BSG unter ASchüler im Verzeichnis *Seminar-Hofmann*.

Inhalte sind unter anderem:

- Grundlagen der Photographie (Belichtung, Blende, etc.).
- Digitale Aufnahmen der entsprechenden Räumlichkeiten.
- Nachbearbeitung von Bildern am PC.
- Umgang mit spezieller Software zur Erstellung der Rundumansichten.
- Einbindung von Multimediainhalten in Internetseiten.

Voraussetzungen:

Da wir im Rahmen des Seminars sehr viel mit der Digitalkamera und entsprechender Software arbeiten werden, ist ein gewisses Interesse und Spaß an diesen Dingen von Vorteil. Wer keine Vorkenntnisse gerade im Bereich der Internetseitengestaltung und HTML mitbringt, sollte sich nicht abschrecken lassen, da durch die angestrebte Teamarbeit nicht alle Teilnehmer mit diesen Aspekten im Detail vertraut sein müssen.

Zeitplan im Überblick:

11/1 Allgemeine Studien- und Berufsorientierung

11/2 Einführung in die Projektarbeit; Erarbeiten der notwendigen speziellen Kompetenzen; Teameinteilung; Beginn der Projektdurchführung

12/1 Abschluss des Projekts, Einbindung auf der Homepage